

MÉTA-ARMURE

**Ménestrel**

50

Points d'armure

70

Points d'énergie

14

Champ de force

## SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

## OVERDRIVE

—	Aura	Déplacement	Hargne	Perception	—
—	1	1	1	1	—



# Ménéstrel

*Nombreuses étaient les demandes d'une méta-armure exploitants les effets de l'art. En effet, l'art est aussi une arme qui affecte les créatures de l'Anathème. Sauf que l'art, surtout concentré, détériore également les méta-armures. Après de nombreux essais, après de nombreux projets abandonnés mais surtout grâce à la Joconde et d'autres chefs-d'œuvre moins connus, le Knight fini par trouver une solution viable et relativement stable. L'un des porteurs de projet étant d'origine asiatique, c'est sa vision du Yin et du Yang qui a peut-être trouvé l'équilibre qui manquait aux projets précédents.*

*La guardian sur laquelle la méta-armure se déploie n'est pas classique. C'est une vraie œuvre d'art qui nécessite une couverture plus importante que d'habitude afin de parcourir tout le corps d'un ensemble de réseau capable de récupérer l'énergie émanant du porteur et nommé Apeiron par Merlin. Cette énergie est plus forte avec les personnes ayant encore conservé l'inspiration artistique. C'est à travers les connectiques en métaux nobles (or, argent, cuivre, etc.) que l'IA parvient à émuler une énergie amplifiée teintée de l'un des effets d'art connu par le Knight.*

D'aspect, la méta-armure Ménéstrel semble fragile et ce sentiment est plus fort pour le porteur qu'il voit sa méta-armure se détériorer au fur et à mesure qu'il utilise ses modes. Mais elle compense sa fragilité par une apparence qui dénote avec les autres méta-armure, d'autant plus qu'elle semble briller de mille-feu, qu'une lumière iridescente semble émaner d'elle lorsque ses modes sont actifs.

La majorité des créations artistiques éphémères que génère la méta-armure sont des projections holographiques couplées à des fluctuations sonores et lumineuses. Ces créations affectent toutes les créatures vivantes, en bien ou en mal.

## Modes

La méta-armure génère une onde d'énergie d'espoir qui se traduit par un halo lumineux iridescent qui semble pulser directement de la méta-armure. Toutes les actions de la méta-armure semble sublimer le cœur de ceux qui assistent au spectacle et ses attaques semblent déchirer les ténèbres et les idées suicidaires.

Les deux modes ont un mode de fonctionnement similaire mais des effets différents.

Le porteur fixe l'une des six formes d'art (capture, forme, geste, son, trait ou verbe) et la qualité (amateur, apprenti, initié ou maître) de la prestation qu'il veut générer. Le combo utilisé dépend de la forme d'art (voir Co-dex p50) et la difficulté est déterminée par la qualité visée. Les coûts de chacun des deux modes puisent dans les points d'énergie (PE) et points d'armure (PA). Mais si le porteur n'a pas réussi à atteindre le seuil qu'il s'était fixé, alors l'IA compense en puisant dans les points d'espoirs (PES). Ainsi, le porteur perdra 1 PES par point manquant pour son test. Par exemple, le porteur décide de réaliser un chant Maître (difficulté 8), il lui en coûtera 12 PE et 4 PA, mais comme il a obtenu seulement 5 réussites à son test, il paye aussi 4 PES.

En outre, et pour un coût supplémentaire de 3 PE, le chevalier peut bénéficier des OD de la méta-armure pour réaliser son test d'art.

Qualité	Difficulté	Point d'énergie (PE)	Points d'armure (PA)
Amateur	1	3	1
Apprenti	2	6	2
Initié	5	9	3
Maître	8	12	4

Perte supplémentaire : 1 point d'espoir (PES) par point manquant pour réussir le test.

## ART-TECHNOLOGY

Lorsqu'il revêt sa méta-armure pour la première fois, le chevalier choisit 2 formes d'art que son armure sera capable de simuler. Au prix d'une action de déplacement, l'armure est capable d'émuler les effets de l'un de ces deux domaines artistiques. Un seul effet d'art peut être déployé par tour de combat.

**Effet :** voir Codex p50

<b>Énergie</b>	variable
<b>Activation</b>	Déplacement
<b>Durée</b>	1 tour en phase de conflit / une scène

## HARMONY

Au prix d'une action de déplacement, les différents éléments de l'armure entrent en résonance et celle-ci propage des ondes iridescentes. Les alliés présents à portée moyenne (50 m) bénéficient des effets *Espérance*, *Lumière X*, et les dégâts et la violence de leurs attaques contre les créatures de l'Anathème sont

augmentées de  $XD6$ , où  $X$  dépend de la qualité d'effet choisie (de 1 pour amateur jusqu'à 4 pour maître). Le combo utilisé pour le test d'art lié à ce mode est toujours avec une base Aura ou Technique.

De plus, les effets d'art présents dans le champ d'action du mode Harmony sont étendus à la totalité de sa portée (jusqu'à 50 m autour du chevalier en armure Ménestrel). Ce n'est pas chacun des effets d'arts qui rayonne plus, c'est la méta-armure qui entre en résonance avec les formes d'arts présent dans son champ d'action et qui amplifie, dans son champ d'action à elle, les effets en question.

**Effet :** *Espérance*, *Lumière X*,  $XD6$  de dégâts ou violence en plus contre les créatures de l'Anathème.  $X$  est fonction de la qualité (de 1 à 4).

**Portée :** rayonne à portée moyenne (50 m) autour de la méta-armure

<b>Énergie</b>	variable
<b>Activation</b>	Déplacement
<b>Durée</b>	1 tour en phase de conflit / une scène

## Évolutions

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Le chevalier peut choisir un nouveau domaine artistique qui devient disponible avec le mode ART-TECHNOLOGY. De cette façon l'IA est capable de générer 3 formes d'arts. Le niveau des effets de Lumière et les dégâts/violence contre l'Anathème de HARMONY est augmenté de 1. Les coûts des modes ART-TECHNOLOGY et de HARMONY sont diminués de 1 PE (avec un minimum de 1). La détérioration de l'armure diminue aussi de 1 PA à chaque utilisation (toujours avec un min. de 1).	Le chevalier peut choisir un nouveau domaine artistique qui devient disponible avec le mode ART-TECHNOLOGY. De cette façon l'IA est capable de générer 4 formes d'arts. Le niveau des effets de Lumière et les dégâts/violence contre l'Anathème de HARMONY est augmenté de 1. Les coûts des modes ART-TECHNOLOGY et de HARMONY sont diminués de 1 PE (avec un minimum de 1). La détérioration de l'armure diminue aussi de 1 PA à chaque utilisation (toujours avec un min. de 1).	Le chevalier peut choisir un nouveau domaine artistique qui devient disponible avec le mode ART-TECHNOLOGY. De cette façon l'IA est capable de générer 5 formes d'arts. De plus, le porteur peut désormais simuler une forme d'art en plus dans le round (toujours au prix d'une action de déplacement). Pour générer les deux formes d'arts, le porteur utilisera donc 2 actions de déplacements. Les effets de HARMONY ont maintenant une portée Longue (300 m). Les coûts des modes ART-TECHNOLOGY et de HARMONY sont diminués de 1 PE (avec un minimum de 1). La détérioration de l'armure diminue aussi de 1 PA à chaque utilisation (toujours avec un min. de 1).

## Méta-armure de Légende

La Méta-armure Ménestrel peut être envisagée comme armure de légende (voir Atlas p94). Dans ce cas, les modes restent les mêmes mais voient leurs coûts en PE augmentés de 3. De plus, aucune amélioration liée à l'accumulation de PG n'est possible.